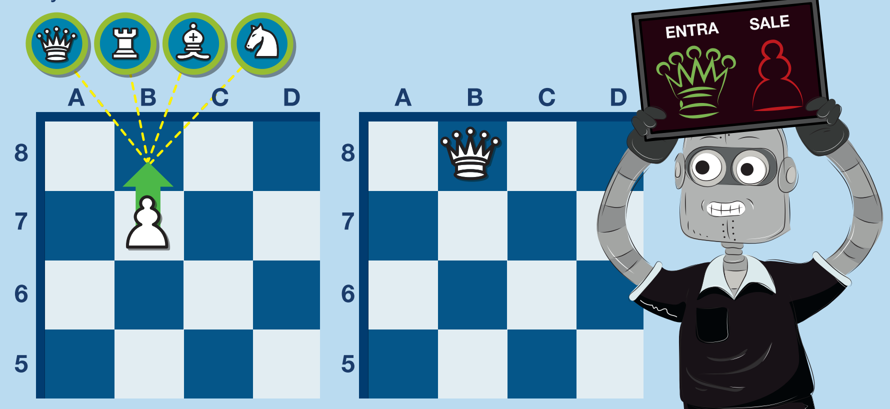
MOVIMIENTOS ESPECIALES

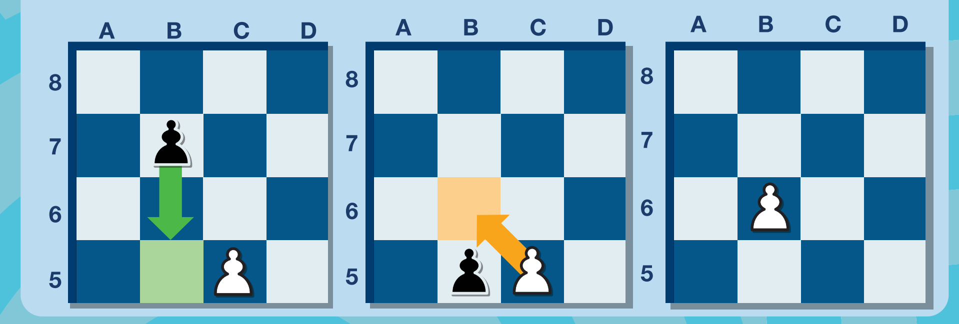
CORONACIÓN

Cuando un peón llega a la última fila del tablero, se dice que "corona" o "promociona"; esto es, se convierte en alguna de estas cuatro piezas: dama, torre, alfil o caballo. No es necesario que la pieza coronada sea una de las que se capturaron durante la partida. Esto quiere decir que podremos tener varias damas o más de dos caballos. La pieza que usualmente se elige es la dama, por ser la de mayor valor de cambio.



PEÓN AL PASO

Es una captura especial entre peones que sólo puede realizarse cuando se dan estas condiciones: **1)** el peón que va a capturar al paso está en la quinta fila si es pieza blanca y en la cuarta si es negra; **2)** el peón que podría ser capturado avanza dos pasos en alguna de las columnas adyacentes. La captura se realiza como si el peón capturado hubiera dado un solo paso y sólo puede hacerse en la jugada inmediatamente posterior al movimiento del peón que vamos a capturar.



ENROQUE

Es un movimiento especial de rey siendo el único del ajedrez en el que se mueven dos piezas como parte de la misma jugada. Se realiza con una de las torres y el rey. Si se "enroca" con la torre más cercana, se denomina "enroque corto". Con la otra, "enroque largo". En éste movimiento el rey mueve dos pasos hacia la torre elegida y -como parte del mismo movimiento- ésta lo salta, ubicándose a su lado.

Se puede hacer solamente una vez por partida y las condiciones para "enrocar" son: 1) ni el rey ni la torre involucrada pueden haberse movido anteriormente; 2) no puede haber ninguna pieza propia o contraria entre ellos 3) el rey no puede pasar por jaque durante su traslado ni terminar en jaque este recorrido 4) no se puede usar para salir del jaque. De esta forma, si aún no moví el rey y recibo un jaque, deberé cubrir o comer a la pieza agresora para mantener las chances de un futuro enroque.

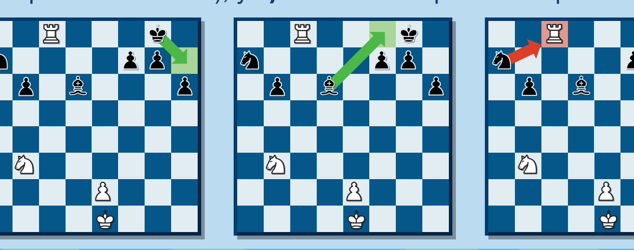
Se trata de un movimiento muy común, tan útil en su aspecto defensivo de protección del rey como en su lado ofensivo, pues le da juego a la torre.

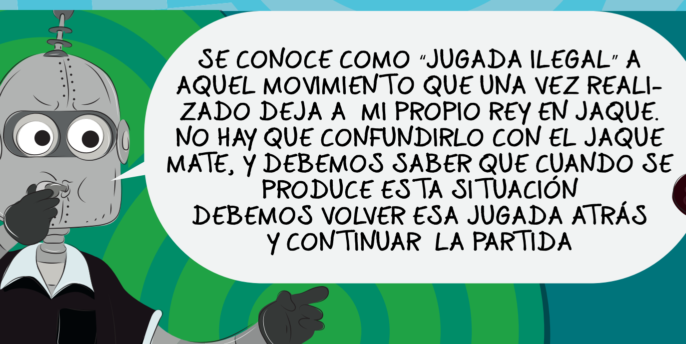
ENROQUE LARGO

ENROQUE CORTO

JAQUE

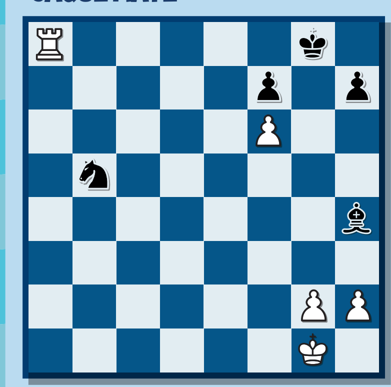
Llamamos "jaque" a una amenaza al rey realizada por una pieza del color contrario. Cuando nos dan jaque es nuestra obligación salir de él en la jugada siguiente. Hay tres formas de hacerlo: **1)** mover el rey a una posición donde no esté en jaque; **2)** cubrir o tapar el ataque (en el caso de los caballos y peones que hacen jaque no es posible cubrirlos); y **3)** "comer" o capturar a la pieza atacante.







JAQUE MATE



Se produce cuando el rey que está en jaque no puede salir de él con ninguna de las tres opciones antes mencionadas. El que da jaque mate primero gana la partida, por lo que este es el objetivo del juego.

Si observan el diagrama, las negras han recibido Jaque Mate, pues su rey -amenazado por la torre- no puede escapar a las casillas f8 y h8 (atacadas por la torre) ni a g7 (atacada por el peón de f6) y ninguna de sus piezas puede cubrir el jaque ni comer a la pieza que lo realiza.

TABLAS

En el ajedrez, "tablas" significa empate. Hay muchas formas de "hacer tablas":

1. Si ambos jugadores acuerdan que la partida termine empatada.
2. Si sólo permanecen en el tablero piezas que no pueden realizar jaque mate (por ejemplo Caballo y Rey contra Rey).
3. Cuando se repiten tres posiciones iguales en la misma partida.
4. Cuando se produce un jaque perpetuo, como se denomina a la situación en la que un jugador amenaza al rey enemigo continuamente sin que el otro pueda evitar ser objeto de jaques.
5. Cuando se realizan cincuenta movidas sin que se produzcan capturas ni movimientos de peón.
6. Cuando uno de los dos jugadores, en su turno, no tiene ningún "movimiento legal" y no se encuentra en jaque. A esta posición se la denomina "rey ahogado".

AHOGADO



Las negras jugaron Th1 y ahogaron al blanco, pues les toca jugar, nadie amenaza a su rey y no disponen de ningún movimiento posible: el rey no puede desplazarse a g5, g4 ni g3 porque son casillas amenazadas por el rey negro; el alfil no puede ir a ningún lado pues dejaría a su rey amenazado por la torre de h1 (ya sabemos que hacerlo sería ilegal) y ningún peón puede moverse.





INTRODUCCIÓN

El ajedrez es un motor para el desarrollo intelectual, el pensamiento abstracto, la imaginación, el diseño de estrategias y la capacidad de tomar decisiones.
Puede ser jugado por personas de cualquier género y edad sin ningún tipo de destinción, lo que permite crear lazos de cultura solidaria e integración.
Argentina tiene una rica tradición ajedrecística: se practica en plazas y escuelas, en círculos de ajedrez y en clubes barriales, y es parte de nuestra cultura popular.
Esperamos que conocer el reglamento del ajedrez te incentive a practicar este hermoso deporte.

Ajedrecear es un programa del Ministerio de Cultura de la Nación cuyo objetivo es la difusión y promoción del ajedrez en todo el país, a través de la creación y el impulso de ámbitos amenos para el juego libre.

+ info: ajedrecear@cultura.gob.ar



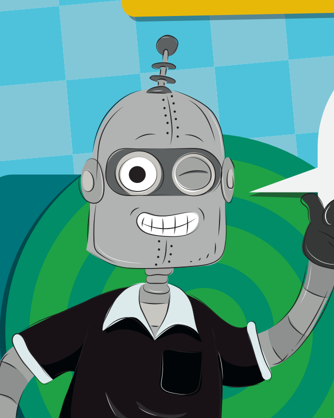
POSICIÓN INICIAL



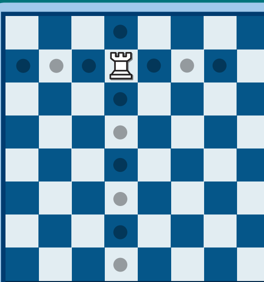




¡Atención! Cuando coloquen el tablero, la casilla blanca tiene que ir a la derecha de cada jugador/a.



MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS



LA TORRE

Se mueve por las filas y las columnas del tablero. Siempre derecho y todo lo lejos que se quiera: como mínimo una sola casilla y como máximo siete.

Valor de cambio: ♟♟♟♟♟

EL ALFIL

El afil se mueve por las diagonales, la cantidad de casillas que quieras: como mínimo una, como máximo siete. Cada jugador tiene dos alfiles: uno sólo podrá recorrer las diagonales blancas y el otro sólo las negras.

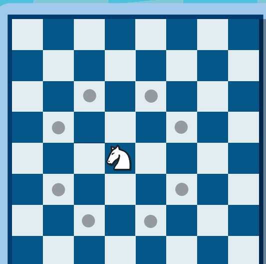
Valor de cambio: ♟♟♟



LA DAMA

Combina los movimientos del afil y de la torre, pudiendo desplazarse todas las casillas que desee a través de columnas, filas y diagonales.

Valor de cambio: ♟♟♟♟♟♟♟♟♟



EL CABALLO

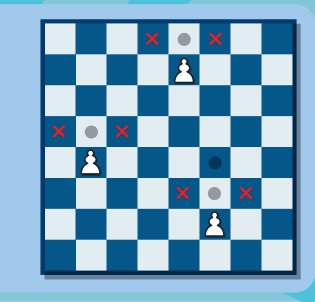
Es la única pieza que puede saltar por encima de otras. Su forma de moverse se asemeja a la de una letra L o, dicho de otra manera, dos pasos por una fila o columna y otro perpendicular.

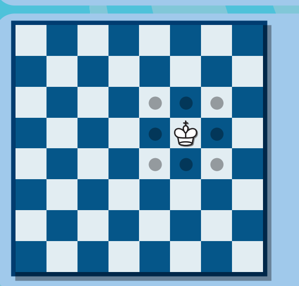
Valor de cambio: ♟♟♟

EL PEÓN

Se mueve por su columna, una sola casilla para adelante. Cuando se encuentra en su casillero inicial puede avanzar una o dos casillas. Tres características lo distinguen del resto de las piezas: no puede retroceder, no come en la misma dirección que mueve (captura sólo en diagonal) y puede alcanzar la coronación.

Valor de cambio: ♟

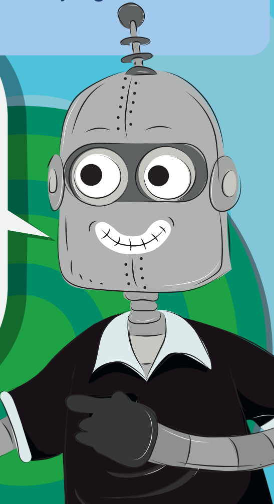




EL REY

Mueve un paso en cualquier dirección. No puede ser capturado ni desplazarse a una casilla que esté atacada por una pieza del adversario.

Valor de cambio: Equivale a toda la partida, pues quien recibe jaque mate pierde el juego.



LA NOTACIÓN ALGEBRAICA

Para escribir y leer las partidas de ajedrez usamos la notación algebraica. Primero designamos cada casilla combinando la letra de la columna (que se nombran de la "a" a la "h", de izquierda a derecha para las piezas blancas) y el número de la fila (que se numeran del "1" al "8", desde el lado de las blancas).

Para escribir una jugada **se anota primero la inicial de la pieza que se movió** (R=rey, D=dama, etc.) **y luego la casilla de llegada.** Por ejemplo, si el caballo que está en g1 se moviese a f3, se escribiría "**Cf3**". Si se mueve un peón, no se escribe la inicial. Así, "d4" indica que el peón que está delante de su dama (en d2) se movió a la casilla d4.

PRACTIQUEMOS TRATANDO DE RECONSTRUIR EL FAMOSO MATE PASTOR
1.e4 e5 2.Ac4 d6 3.Dh5 Cf6?? 4.DXf7++

SIGNOS UTILIZADOS EN LA NOTACIÓN ALGEBRAICA

0-0 ENROQUE CORTO
0-0-0 ENROQUE LARGO
X CAPTURA
A.P. CAPTURA AL PASO
+ JAQUE
++ O # JAQUE MATE
1-0 LAS BLANCAS GANAN
0-1 LAS NEGRAS GANAN
1/2 TABLAS

! BUENA JUGADA
!! EXCELENTE JUGADA
? ERROR
?? GRAVE ERROR
!? JUGADA INTERESANTE
?! JUGADA DUDOSA
+- VENTAJA DE LAS BLANCAS
-+ VENTAJA DE LAS NEGRAS
= IGUALDAD



